

Галанина Е.В.

ВИДЕОИГРА: ОНТОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА

Аннотация. Статья посвящена исследованию онтологических оснований видеоигры. Проведен анализ тех онтологических подходов, в рамках которых существуют видеоигры. Выявлено, что наиболее оптимальным для понимания сущности видеоигр является подход, предложенный Я. Богостом, утверждающий равный онтологический статус всех элементов видеоигры. Представлена авторская философская концепция: видеоигра порождает особый виртуальный мир, который можно рассматривать как отдельную онтологическую систему, и который обладает следующими характеристиками: порожденность, симулятивность, актуальность, интерактивность, многослойность и другие. Предложено авторское определение виртуального мира видеоигр как универсума симулякров, порожденного Архитектором и актуализируемого Наблюдателем.

Ключевые слова: исследование видеоигр, видеоигра, виртуальный мир, геймер, онтология, полионтичность, постмодерн, симулякр.

Abstract. This article is devoted to the research of videogames ontological basis. We have analyzed the ontological approaches, in the framework of which videogames exist, and ascertained that the most optimal for understanding videogames essence is the approach proposed by I. Bogost. It states that all videogame elements have equal ontological status. Here we present the original philosophical concept: a videogame creates a certain virtual world that can be seen as a separate ontological system having the following properties: createdness, simulativeness, topicality, interactivity, multiple layers, and others. We offer the original definition of videogames virtual world as the simulacra universum created by the Architect and actualized by the Beholder.

Keywords: game studies, videogame, virtual world, gamer, ontology, polyontology, postmodern, simulacrum.

Введение

Сегодня видеоигры популярны во всем мире. С феноменом видеоигр связано появление новых форм экономических и социальных отношений. Видеоигры значительно меняют современный социокультурный ландшафт, оказывая влияние на экономику, социум и культуру в целом.

В настоящее время игровая индустрия развивается стремительно и приносит огромные прибыли. Согласно исследованию глобального рынка видеоигр Newzoo [1], ведущими странами по получению дохода от видеоигр являются Китай (27,5 млрд. долл.), США (25 млрд. долл.) и Япония (12,5 млрд. долл.). Россия находится на 11 месте (1,5 млрд. долл.). По данным исследования Mail.Ru Group, в России каждый второй пользователь рунета является геймером [2]. В России 46,5 млн. человек играют в видеоигры.

Киберспорт сегодня признан видом спорта в России и за рубежом. На наших глазах формируется новая, самостоятельная индустрия с

многомиллионной аудиторией. Согласно Newzoo, в 2017 г. аудитория киберспорта составит 385 млн. человек [1]. Так уже сегодня киберспорт по привлеченной совокупной аудитории может соперничать с хоккеем и американским футболом.

Популярность видеоигр растет с каждым годом, и количество людей, играющих в видеоигры, постоянно увеличивается. Однако существует распространенное мнение, что основными потребителями видеоигр являются дети или подростки. Другой укорененной позицией является представление о том, что видеоигры в обязательном порядке ведут к игровой зависимости, что характеризуется бегством от реальности в виртуальный мир и неспособностью к социальному взаимодействию.

Данные многочисленных исследований опровергают подобные стереотипные представления. Согласно Entertainment Software Association, средний возраст игрока в США составляет 35 лет, 65% американских семей играют в видеоигры [3]. По данным Insight ONE, средний возраст игрока в России составляет 30 лет, 58% россиян играют в видеоигры, 68 % всех игроков – это взрослые люди [4].

Традиционно принято считать то, что основная масса геймеров – это люди зависимые, асоциальные, нетрудоспособные или не обремененные семейными обязательствами. По статистике Mail.Ru Group, 42% российских игроков имеют высшее образование, четверть из них – это служащие или офисные работники. Каждый второй геймер – семейный человек, 58 % игроков имеют детей. Доля безработных игроков невысока и составляет всего 8% в России, 4% в Германии, 10% во Франции. Кроме того, для большинства игроков видеоигры являются средством общения, так, 81% онлайн-игроков играет вместе с друзьями [2].

Таким образом, мы видим, что в видеоигры сегодня играют и взрослые, и дети. Игры популярны как среди мужчин, так и женщин. Большинство игроков – взрослые, образованные, семейные, психологически здоровые личности. Поэтому изучение видеоигр – есть исследование не маргинальной субкультуры, а исследование тех глобальных трансформационных процессов, которые происходят в современном обществе посредством активного использования информационных и игровых технологий.

Мы наблюдаем как виртуальные объекты и пространства становятся все более значимы для современного человека. Происходит экспансия

виртуальности [5]. Это могут продемонстрировать случаи приобретения объектов в виртуальных средах и мирах пользователями за вполне реальные и, причем, достаточно крупные деньги. К примеру, геймер купил часть космического курорта Neverdie в игре Entropia Universe за 335 тысяч долларов. Сделка признана самой крупной сделкой с виртуальной недвижимостью в истории видеоигр. Однако подобное вложение приносит постоянный доход [6]. Мы видим, как тесно сегодня переплетаются действия в нашем физическом мире и виртуальном пространстве, происходит интеграция различных типов реальности, все сложнее становится распознать эффекты, производимые на нас порожденными реальностями.

Видеоигры и виртуальные миры становятся источником формирования новых социокультурных феноменов, таких как, косплей (от англ. costume play – костюмированная игра), фанфикшн (от англ. fan fiction – любительское сочинение), киберспорт (от англ. e-sports – соревнования в виртуальном пространстве), летсплей (англ. let's play – жанр видео, в котором геймеры снимают и комментируют игровой процесс). Игровые практики сегодня выходят далеко за пределы индустрии развлечений, потенциал видеоигр и игровых технологий в целом серьезно рассматривается как источник развития образования [7], бизнеса [8], а даже науки [9]. Таким образом, мы видим, что видеоигры становятся значимым феноменом современной культуры, требующими философского осмысления и отдельного исследования.

Актуальность исследования феномена видеоигр с позиций философии обусловлена тем, что сегодня в связи с развитием информационно-коммуникационных технологий значимыми становятся вопросы соотношения реального и виртуального. Современные технологии предоставляют возможность погружения во множественные виртуальные миры, производящие подмену реальности неким сконструированным образом. Все это актуализирует проблематику онтологического статуса виртуальных конструкторов и миров. В какой степени они существуют? В какой степени они реальны? Являются ли они частью нашего бытия? Какие виртуальные миры конструируют и предлагают нам видеоигры? Что такое видеоигры сами по себе?

С данными вопросами связана цель нашего исследования – изучение онтологических оснований видеоигры. Основная задача – выявить сущностную составляющую видеоигр. Объект исследования: видеоигры и конструируемые

ими виртуальные миры как специфические формы бытия. Следует отметить то, что в настоящее время существует определенный разрыв между возрастающим значением видеоигр и недостаточным уровнем философского осмысления данного феномена.

Множественность онтологий видеоигр

На современном этапе развития философского и научного знания (философия постмодерна, постнеклассическая наука) происходит трансформация классических представлений о мире и человеке, традиционные онтологические категории пересматриваются и приобретают новые значения. Современность признает возможность равноценного сосуществования множества онтологических форм, утверждает плюрализм подходов и толкований действительности, а также включенность субъекта в познавательный процесс. Реальность предстает как сложный, нелинейный и неоднородный феномен, находящийся в процессе постоянного изменения и становления. Мир теряет стройность и ясность своего классического толкования, и все больше видится как полионтичный. Виртуальные объекты, активно присутствующие в современном социокультурном пространстве, разрушают классическую онтологическую схему, снимают дихотомию материального и идеального, демонстрируют онтологическую множественность бытия [10].

В данном контексте, на наш взгляд, и следует проводить исследование онтологии видеоигр. Сегодня не может существовать единой онтологии видеоигр. Следует признать множественность онтологий, поскольку видеоигра представляет собой комплексное, сложное и, существующее на множестве уровней, явление, которое понимается по-разному [11]. В этой связи мы можем выявить и проанализировать основные онтологические модели, в рамках которых существуют видеоигры.

Одним из первых исследователей, обратившихся к онтологии видеоигр, является Я. Богост [12]. Он выделил несколько исследовательских подходов, которые поэтапно сменяли друг друга.

Первая онтологическая модель – онтология форм: исследование форм и структур, лежащих в основе видеоигр. Именно в рамках данной модели, развернулась полемика между нарратологами и людологами. Все они

стремились найти наиболее общие фундаментальные структуры и формы, в соответствии с которыми реализуются видеоигры: людологов интересовал поиск наиболее общих систем правил, нарратологов – выявление общих типов нарративов, стоящих за множеством их конкретных реализаций. При таком подходе множество аспектов видеоигры оказывалось неучтенным.

Второй онтологический подход рассматривает видеоигры – как существующие на множестве уровней. Однако одни уровни более реальны, чем другие. Так некоторые уровни есть умозрительные конструкции, другие являются материальным основанием. Стало понятно, что необходимо изучать не только то, что существует в подлинном смысле этого слова, но и некоторую видимость.

Третья онтологическая модель предлагает обратить внимание на субъекта – геймера [13]. Акцент в исследованиях смещается не на поиск форм и структур, как они существуют сами по себе, а на изучение взаимодействия игрока с видеоигрой. Чистые формы оказываются существующими полноценно в момент их актуализации игроком в реальном времени игры. Видеоигры существуют тогда, когда игроки перераспределяют их формальные характеристики игры в соответствии со своими личными, игровыми контекстами.

Я. Богост отмечает то, что все вышеперечисленные трактовки онтологий видеоигр имеют сходство, а именно, они подразумевают онтологическую иерархию объектов, используют редукцию. Он предлагает перейти к новому четвертому подходу (плоской онтологии), утверждающему равный онтологический статус всех вещей и объектов. Так, уже не может быть единственного ответа на вопрос «Что представляет собой видеоигра?» Все аспекты и элементы игры существуют на равных основаниях и обладают равным значением. Все они являются единицами бытия, существуют одновременно и независимо друг от друга. Среди них мы не можем выделить единственную, фундаментальную, или истинно реальную. Спецификой плоской онтологии является отказ от всякой вертикали, то есть от всего того, что вводит принцип ранжирования и иерархии в качестве принципа, в соответствии с которым устроено само бытие.

Я. Богост определяет видеоигры как бардак, который нам больше не нужно пытаться убрать [12]. И действительно, что есть на самом деле

видеоигры? Это система правил, игровые механики, цифровой код, игровая платформа, нарратив и т.д. Все это так, но видеоигры этим не исчерпываются, видеоигры – это еще и потребительский товар, получаемый игроком опыт, это способ взаимодействия, медиум, а также культурный артефакт. Таким образом, видеоигры – это всегда нечто большее.

Мы можем сделать вывод о том, что в исследовании онтологии видеоигр в целом прослеживается динамика осмысления бытия в истории философской мысли. Первая онтологическая модель подобна метафизическим системам типа парменидовской, утверждающей, что подлинным является лишь бытие – единое, неделимое, вечное, совершенное, нерушимое. Вторая онтологическая модель отсылает к метафизическим системам в духе неоплатонизма: в подлинном смысле есть только Единое, однако также существуют Ум и Душа как его эманации. Третья модель отсылает к критической философии И. Канта: мы можем познать реальность лишь в той мере, в какой она нам дана, но ничего не знаем и не можем знать о том, какой она является на самом деле. И наконец, последняя четвертая онтологическая модель основана на идеях плоской онтологии Г. Хармана и самого Я. Богоста [11]. На наш взгляд, сегодня наиболее оптимальным для понимания сущности видеоигр является подход, предложенный Я. Богостом.

Видеоигры и виртуальные миры

Когда мы начинаем играть в видеоигру, мы погружаемся в особый виртуальный мир, в котором всё внешнее перестает быть значимым. На первое место выходит виртуальный мир и то, что в нем происходит. Видеоигры создают многочисленные миры с собственным пространственно-временными законами, виртуальными объектами и персонажами, ценностями и нормами социального взаимодействия. Каждая игра – это отдельный мир, существующий по своим внутриигровым законам и правилам [13]. В конструируемых мирах порой стирается грань между реальным и вымышленным, действительным и воображаемым. Виртуальные миры существуют согласно имманентно присущим им свойствам и законам, логике самой игры.

Таким образом, мы можем говорить о том, что каждая отдельная видеоигра и конструируемый ее особый виртуальный мир есть, по сути, специфическая законченная и функционирующая в реальном времени

онтологическая система. И в этом смысле видеоигра – это не только сложное и комплексное явление, которое не может быть сведено к какому-то одному основанию, но и нередуцируемая множественность виртуальных миров, каждый из которых обладает своей онтологией и может быть исследован независимо друг от друга [11].

В зарубежной исследовательской литературе под виртуальным миром понимается некое компьютеризированное пространство, симулирующее реальный мир, в котором пользователи, представленные аватарами, способны к синхронному взаимодействию [15]. Однако в отечественной литературе принято рассматривать понятия «виртуальное», «виртуальная реальность» и «виртуальный мир» не столько с технологических позиций, сколько наиболее широко, с позиций философии, как виды небытия, как порожденные реальности, как возможные миры.

Мы предприняли попытку дать определение понятию «виртуальный мир видеоигры» на основе теории симулякра Ж. Делеза, Ж. Бодрийяра. Философский дискурс постмодерна придает симулякру позитивное значение. Копии-образы реальности освобождаются от необходимости соотношения с какой бы то ни было реальностью. Подлинная сущность симулякра заключается в его способности к вечному становлению и изменению. Симулякры демонстрируют то, что более не может существовать никакой привилегированной точки зрения и иерархии [16]. Подобие существует, однако симулякры создают лишь эффект подобия реальному, выстраиваясь на различии с ним и приобретая собственную автономию.

Сами видеоигры мы можем рассматривать как порождение культуры постмодерна, пространство которой предстаёт как пространство симуляции. В культуре возрастает роль вымышленного и воображаемого. Компьютерные симуляции моделируют различные возможные миры [17]. Мир в эпоху постмодерна утрачивает характеристики стабильности, истинности и реальности, он предстает как бесконечное изменение, как текст, как ризомаподобное образование, совокупность симулякров, как пространство игры. Видеоигры также представляют собой пространство свободы «здесь и сейчас», в котором смыслы не скрыты как нечто истинное, стабильное и абсолютное, но формируются как становящееся явление, возможность множества интерпретаций.

Мы определяем виртуальный мир видеоигры как универсум симулякров, порожденный Архитектором (гейм-дизайнер, команда разработчиков) и актуализируемый в компьютерной среде в процессе взаимодействия Наблюдателей (геймеров) и Архитектора. Виртуальный мир есть вымышленное, мнимое и иллюзорное, которое становится действительным, актуальным в процессе взаимодействия Архитектора и Наблюдателя виртуального мира [15]. Наблюдатель становится частью симулякра, который трансформируется под влиянием его точки зрения [16].

В результате деятельности Архитектора формируется иммерсивная среда видеоигры – пространство, в которое погружается игрок и с которым он непосредственно взаимодействует посредством нарратива, геймплея, атмосферы, интерфейса, игровой платформы и т.д. [18] Виртуальный мир видеоигры, на наш взгляд, актуализирует игрок в соответствии со своими личными потребностями, целями и игровым контекстом.

Основываясь на идеях Н.А. Носова [19], выделим основные характеристики виртуального мира видеоигры: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность. Мы можем продолжить этот ряд такими характеристиками, как симулятивность, целесообразность, целостность, многослойность. Так, многослойность, к примеру, можно рассматривать как множество способов осуществления виртуального мира игры в различных материальных, социальных и практических контекстах, связанных с разными игровыми платформами [20].

Заключение

Таким образом, видеоигра и виртуальные миры обладают собственными онтологическими основаниями. Возможно множество онтологических подходов в исследовании сущности видеоигр, а также возможна множественность виртуальных миров видеоигр как отдельных онтологических систем. Результаты исследования позволят углубить существующие знания о феномене и сущности видеоигр, виртуальных мирах, конструируемых ими, а также лучше понять природу «околоигровых» феноменов, таких как косплей, фанфикш и других [21].

Благодарности

Данная статья подготовлена по итогам реализации поддержанного РФФИ научного проекта №16-33-01069 в 2016 году. Автор выражает благодарность членам научного коллектива, а именно, Акчелову Е.О., Ветушинскому А.С., Салину А.С., Соколову Е.С., Шаеву Ю.М., Самойловой Е.О., Сахаровой Е.Т. за проделанную научную работу.

Библиографический список

1. Global Games Market Report, NewZoo, 2017 [Electronic resource]. – Mode of access: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>.
2. Игровая индустрия в России и мире [Электронный ресурс] : исследования Mail.Ru Group. – Режим доступа: <https://gamestats.mail.ru/>.
3. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, Entertainment Software Association, 2017 [Electronic resource]. – Mode of access: <http://essentialfacts.theesa.com/mobile/>.
4. Insight ONE analysis: Russian gaming industry [Electronic resource]. – Mode of access: <http://imi.vc/library/112>.
5. Королева Н. Н. Экспансия виртуальности / Н. Н. Королева // Universum : Вестник Герценовского университета. – 2011. – № 9. – С. 76–78.
6. Человек, который заплатил \$335 000 за виртуальную собственность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habrahabr.ru/post/108492/>.
7. Галанина Е. В. Совершенствование методики формирования социокультурной компетенции инженера средствами игрового моделирования / Е. В. Галанина // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 5. – С. 243.
8. Салин А. К критике проекта геймификации / А. Салин // Логос. – 2015. – Т. 25, №1 (103). – С.100–129.
9. Быков Е. Геймификация научных исследований / Е. Быков // Логос. – 2015. – Т. 25, №1 (103). – С. 180–213.
10. Афанасьева В. В. Постнеклассическая онтология / В. В. Афанасьева, Н. С. Анисимов // Вопросы философии. – 2015. – № 8. – С. 28–41.
11. Ветушинский А. С. Онтология видеоигр: объекты, миры, среда / А. С. Ветушинский, Е. В. Галанина // Философия и культура. – 2016. – № 11. – С. 1511–1516.
12. Bogost I. Videogames are a Mess, 2009 [Electronic resource] / I. Bogost. – Mode of access: http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml.
13. Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness / J. Juul // Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. – Utrecht, 2003. – P. 30–45.
14. Ветушинский А. С. Основные вопросы метафизики видеоигр / А. С. Ветушинский // Медиафилософия Х. Компьютерные игры: стратегии исследования. – Санкт-Петербург : Изд-во С.-Петербург. философ. о-ва. – 2014. –

- С. 44–61.
15. Галанина Е. В. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ / Е. В. Галанина, Е. О. Акчелов // *Философская мысль*. – 2016. – № 7. – С. 97–111.
 16. Делез Ж. Платон и симулякр / Ж. Делез // *Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века*. – Томск : Водолей, 1998. – С. 225–241.
 17. Козловски П. Культура постмодерна / П. Козловски. – Москва : Республика, 1997. – 240 с.
 18. Галанина Е. В. A POTENTIA AD ACTUM: Виртуальный мир видеоигры / Е. В. Галанина, Е. О. Акчелов // *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. – 2016. – № 12, ч. 3 (74). – С. 45–51.
 19. Носов Н. А. Манифест виртуалистики / Н. А. Носов // *Труды лаборатории виртуалистики*. – Москва : Путь, 2001. – 17 с.
 20. Салин А. С. Многослойность виртуального мира видеоигры «The Sims» / А. С. Салин // *Векторы развития современной России. Гуманизм vs Постгуманизм : материалы XV Междунар. науч.-практ. конф. молодых ученых*. – Москва ; Санкт-Петербург : Нестор-История, 2016. – С. 160–167.
 21. Самойлова Е. О. «Околоигровые феномены» и императивы современного общества потребления» / Е. О. Самойлова // *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. – 2016. – № 12, ч. 3 (74). – С. 142–145.